

# VIRTUAL BOY™

**VIRTUAL  
BOWLING**

VUE-VVBJ-JPN

Athena

とりあつかいせつめいしょ  
**取扱説明書**



## ごあいさつ

このたびは（株）アテナのバーチャルボーイ専用カートリッジ「バーチャル  
ボウリング」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。  
まずはじめに別冊の「注意書」をお読みいただき、次にこの「取扱説明書」の  
指示に従い、各調整をおこなったうえ、正しい使用方法でご愛用ください。  
なお、「注意書」およびこの「取扱説明書」は大切に保管してください。

## もくじ

はじめに	1
ゲームをはじめる前に	2
コントローラーの使い方	6
初期設定	8
遊び方	
◎さあ投げよう！	10
◎スタンダードモード	12
◎トーナメントモード	13
◎トレーニングモード	14
ボウリング用語豆辞典	15



# はじめに

<sup>こうふん</sup>興奮の<sup>りんじょうかん</sup>臨場感！リアルなゲーム空間！  
<sup>りったいがぞう</sup>立体画像で<sup>ひょうげん</sup>表現される<sup>かうかん</sup>仮想現実体験！  
<sup>か そうげんじつたいけん</sup>

「バーチャルボウリング」は、バーチャルボーイの<sup>きのう</sup>機能をフルに  
<sup>かつよう</sup>活用した、<sup>ほんかくてき</sup>本格的ボウリング・ゲームです。

<sup>りったいひょうげん</sup>立体表現された、ボウリング場は、<sup>じょう</sup>臨場感満点。<sup>りんじょうかんまんてん</sup>ピンやボール、  
レーンなど、すべてがリアルに<sup>さいげん</sup>再現されています。

ボールの<sup>おも</sup>重さや<sup>き</sup>利き腕の<sup>うで</sup>設定など、<sup>せってい</sup>細部にわたってリアリティ  
を<sup>ついぎゅう</sup>追求し、<sup>なんど</sup>何度でも<sup>たの</sup>楽しめる<sup>ないよう</sup>内容になっています。

さあ、まったく<sup>あた</sup>新しいボウリング・ゲームをお<sup>たの</sup>楽しみください。  
バーチャルボウリングは、あなただけの<sup>せんよう</sup>専用<sup>じょう</sup>ボウリング場です。



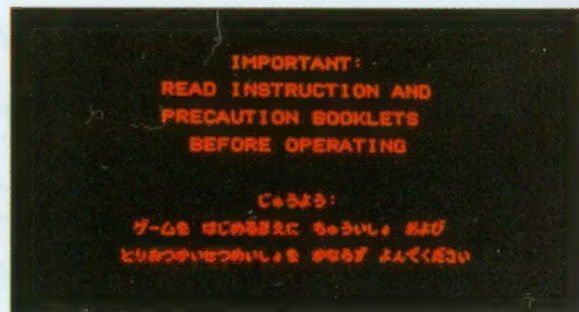


# ゲームを始める前に

ゲームをスタートする前に、必ず  
これらの調整をおこなってください。

バーチャルボーイ本体にカートリッジ  
を正しくセットして下さい。カートリ  
ッジをセット後、コントローラの前面  
にある電源スイッチをONにすると、  
しばらくして右の画面が現れます。

STARTボタンを押すと「目の幅調整  
画面」に切り替わります。各調整はこ  
の画面を見ながらおこないます。





## め は ば ち ょ う せ い 目の幅調整

プレイヤーの左目と右目の幅にバーチャルボーイ  
内部の表示装置を合わせる調整です。

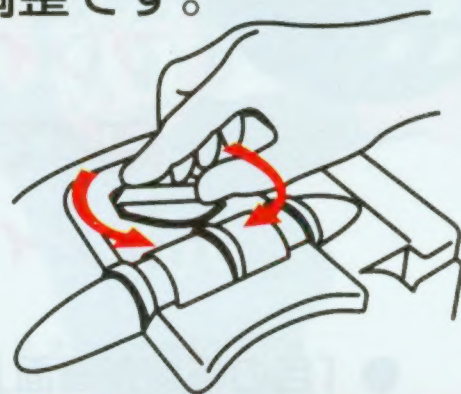
調整画面を見ながら、本体上部にある「目の幅  
調整ダイヤル」をまわし、画面の4すみにある  
マークが見える状態にあわせてください。

このように4すみのマークが見える  
ように調整して下さい。

※4つのマーク全てが見えない場合もありますが、  
3つ見えていればゲームに支障はありません。

その他の調整については、バーチャルボーイ本体取扱  
説明書をお読みください。

※プレイ中は、スタートボタンを押してポーズをかけた後、  
セレクトボタンを押すと目の幅調整画面が呼び出せます。







# オートマティックポーズ機能<sup>きのう</sup>について

バーチャルボーイ<sup>せんよう</sup>専用カートリッジには、  
プレイヤーの目の健康<sup>め けんこう</sup>を守るため、適度<sup>まも</sup>な  
時間<sup>じかん</sup>でゲームを自動<sup>じどう</sup>的に休止<sup>てき</sup>する「オート  
マティックポーズ機能<sup>きのう</sup>」があります。

●「目の幅調整画面<sup>め はばちようせい がめん</sup>」で調整を終えた  
後、STARTボタンを押すと右の画面<sup>みぎ がめん</sup>に  
切り替わります。L<sup>き</sup>+<sup>かわ</sup>ボタンの左右<sup>さゆう</sup>で、  
「オートマティックポーズ機能<sup>きのう</sup>」の  
ON／OFF<sup>オン オフ</sup>が選べます。この画面<sup>がめん</sup>で再び  
STARTボタンを押すとデモが始まり、  
さらに押すとタイトル画面<sup>がめん</sup>が現れます。

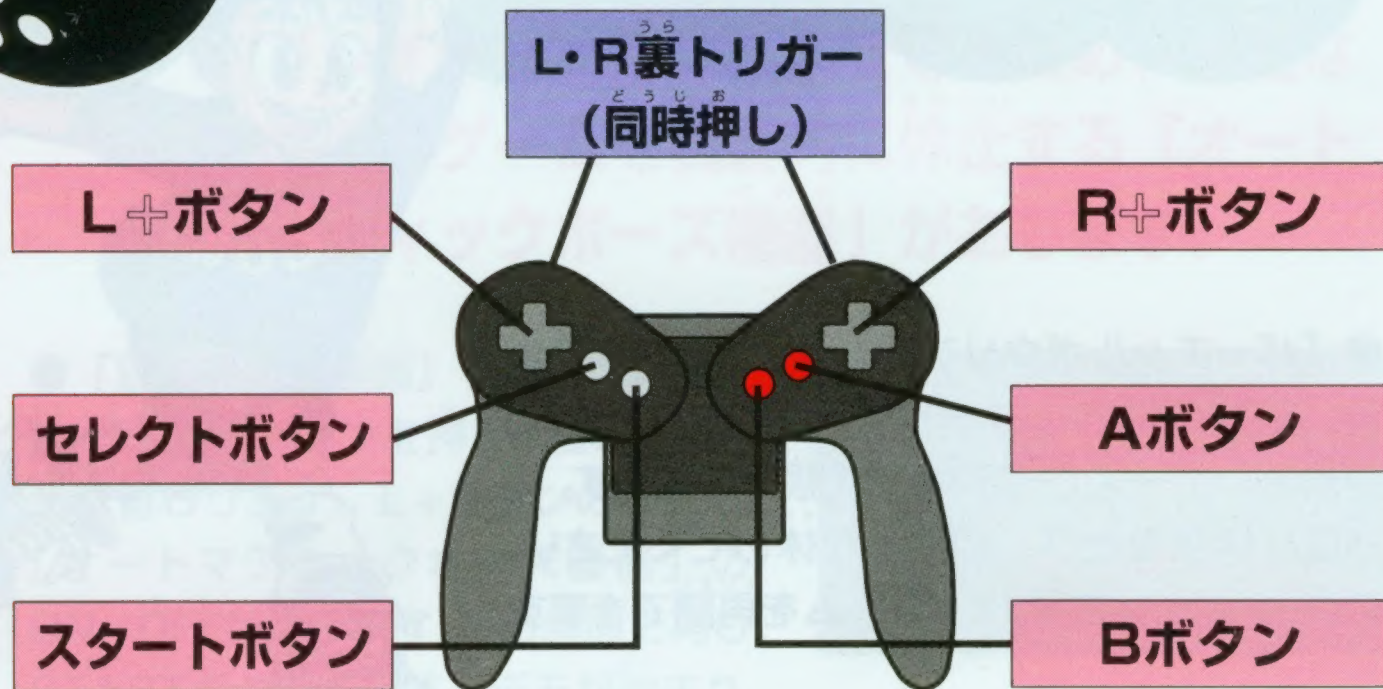


●「バーチャルボウリング」は、電源を入れた  
後、20分おきに、オートマティックポーズ機能が  
働き、ポーズ(一時中断)状態となります。  
適度な休憩をとり、目や体を休めてください。  
スタートボタンを押すと、ゲームを再開できます。





# コントローラの使い方





## L+ボタン

- 各項目選択時のカーソル移動
- メインゲーム中画面左右スクロール
- 中間デモ（自スコア）左右スクロール

## セレクトボタン

- プレイ中、ポーズをかけた後、セレクトボタンを押して目の幅調整画面が呼び出せます。

## スタートボタン

- モードセレクト決定時
- ネームエントリ及びコンフィグ決定時
- ポーズ時

## R+ボタン

- メインゲーム中ピンを狙う矢印の左右移動

## Aボタン

- 各項目決定時
- メインゲーム中ゲージ関係決定時
- 画面送り etc.

## Bボタン

- 各項目キャンセル時
- ネームエントリー及びコンフィグより前画面への戻ります

## L・R裏トリガー (同時押し)

- メインゲーム中スコアを呼び出します

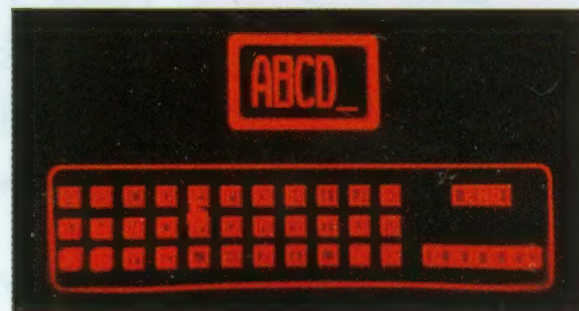
# しよきせってい 初期設定

## 1. モード<sup>せんたく</sup>選択

タイトル画面<sup>がめん ひょうじ</sup>が表示されたら、スタンダードモード、トーナメントモード、トレーニングモードのいずれかを<sup>せんたく</sup>選択し、Aボタンで<sup>けってい</sup>決定します。

## 2. 名前<sup>なまえ</sup>登録<sup>とうろく</sup>

スタンダードモード、トーナメントモードの場合は、名前<sup>なまえ</sup>を登録<sup>とうろく</sup>することができます。L+ボタンで文字<sup>もじ</sup>を<sup>せんたく</sup>選択、Aボタンで<sup>けってい</sup>決定です。好きな名前<sup>なまえ</sup>を登録<sup>とうろく</sup>して下さい。<sup>にゅうりょく</sup>(入力できるのはアルファベットだけです。)





### 3.プレイモード設定

ゲームの内容に<sup>ないよう</sup>変化<sup>へんか</sup>を与える、さまざまな<sup>あたら</sup>設定<sup>せってい</sup>をします。

設定次第<sup>せっていしだい</sup>では、ゲームの難易度<sup>なんいど</sup>を調整<sup>ちようせい</sup>できます。

#### ◆プレイヤータイプの選択

パワータイプ (POW) ・ ノーマルタイプ (NOR) ・ テクニックタイプ (TEC)

#### ◆プレイヤーの利き腕の選択

左利き (LEFT) ・ 右利き (RIGHT)

左利きだと、右方向<sup>みぎほうこう</sup>のスピンのかかりやすく、左方向<sup>ひだりほうこう</sup>のスピンのかかりにくくなります。(右利きはその逆です)

#### ◆ボールの選択

ボールの重さ<sup>おも</sup>は6ポンドから16ポンド。重いボールはパワーがあり、軽いボールは変化<sup>へんか</sup>がかけやすい利点<sup>りてん</sup>があります。

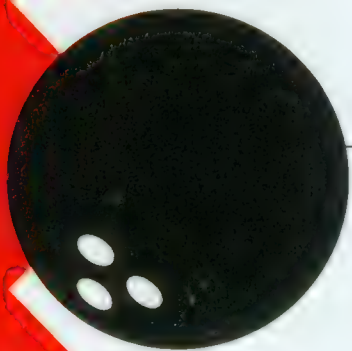
#### ◆レーンのワックス

レーンのワックスを調整<sup>ちようせい</sup>できます。ワックスが利<sup>き</sup>いていると変化<sup>へんか</sup>がかりにくくなります。

○ワックスなし、○手前半分<sup>てまえはんぶん</sup>にワックス、○全体<sup>ぜんたい</sup>にワックス

の3パターン<sup>さんぱたーん</sup>を選<sup>えら</sup>べます。(ただしトーナメントモードでは設定<sup>せってい</sup>できません)

#### ◆BGMのON/OFF



# な さあ投げよう！

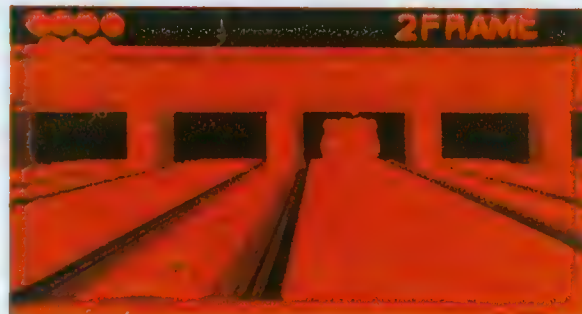
た　とうきゅう  
いよいよレーンに立って投球です。  
め　ざ  
目指せパーフェクトゲーム！

1. R ボタンで狙うピンを  
決めます。

し　て　ん　い　ど　う　とうきゅう　い　ち  
L + ボタンで視点が移動し、投球位置  
を　せ　っ　て　い　を設定します。

2. A ボタンを押すと  
スピゲージが出現します。

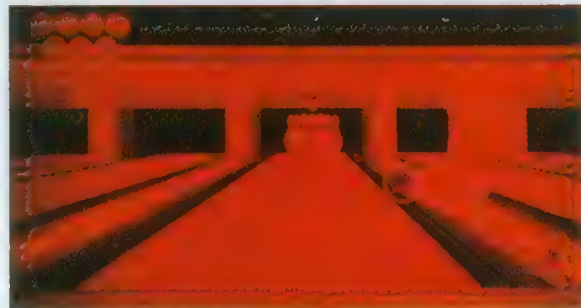
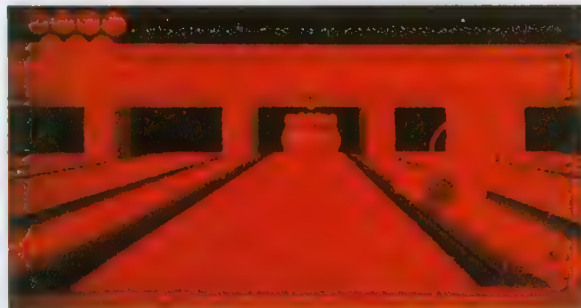
ふ　た　た　お　と  
再びAボタンを押すとカーソルが止ま  
り、ボールの回転の強さを決定します。



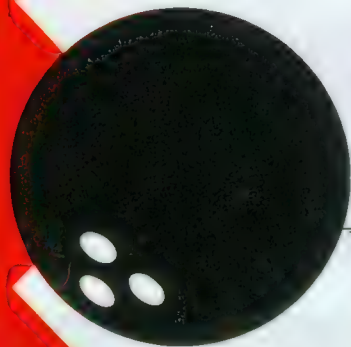


3. 投球の<sup>とうきゅう</sup>パワーを<sup>せってい</sup>設定する画面に切り替<sup>かわ</sup>わります。

Aボタン入力1回目でパワー(投球する力)<sup>ちから</sup>  
を、Aボタン入力2回目でタイミング<sup>か い め</sup>  
(ボールを放すタイミング)<sup>はな</sup>を、決定<sup>けってい</sup>します。



するとボールが<sup>な</sup>投げられ、ボールが<sup>ころ</sup>転がる画面に切り替<sup>かわ</sup>わります。

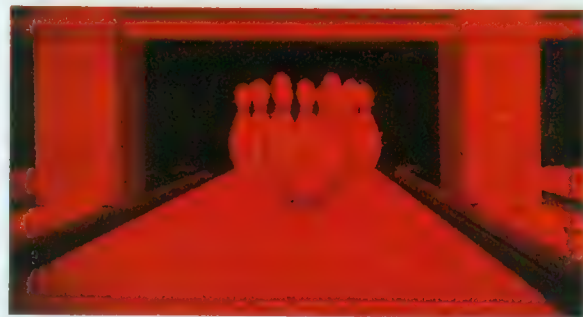


「バーチャル・ボウリング」は、  
3つのプレイモードが楽しめます。

タイトル画面でスタートボタンを押すと、モードが3つ画面に現れます。  
好きなモードでプレイしてください。

### ●スタンダードモード

10フレーム全21投球の中でどれだけ高得点を出せるか、一般的なボウリングを楽しんでもらうモードです。ハイスコアならゲーム終了時のハイスコア画面に名前がのります。キミは300点（パーフェクトゲーム）を達成できるか？





## ● トーナメントモード

4つの<sup>し あ い じ ょ う</sup>試合場で4人のライバルと<sup>き そ あ</sup>競い合うモードです。

各試合場でプレイヤーを含めた5人でハイスコアを<sup>き そ</sup>競います。

トータル点数が<sup>てん す う</sup>トップで勝ちあがると次の<sup>し あ い か い し ょ う</sup>試合会場へ<sup>すす</sup>進むことができます。

どんなに<sup>てん す う た か</sup>点数が高くても2位以下では次に<sup>すす</sup>進めません。

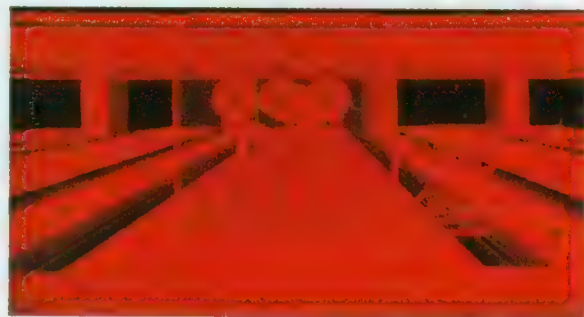


ライバル<sup>たち</sup>達は1試合毎に<sup>し あ い こ と</sup>段々強くな<sup>だ ん だ ん つ よ</sup>っていきます。

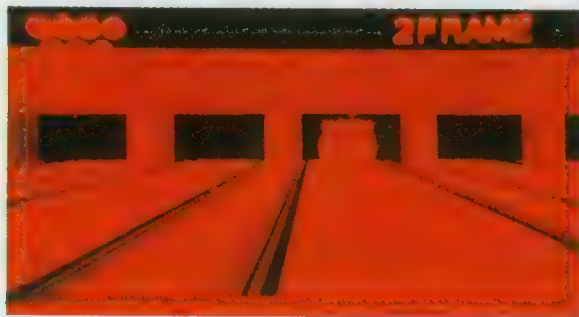
4試合とも<sup>し あ い</sup>トップで勝ち抜くとトーナメント・マスターとなり、モードクリアとなります。

## ●トレーニングモード

プレイヤーは自分の好きなようにピンの  
本数・配置を決める事ができます。左+  
字キーでピンの選択、Aボタンでピンの  
有無を設定できます。スコアには関係な  
く、何回でも投球できます。



苦手な位置にピンを配置させ、うまく倒せるまで練習したり、自分なりの  
ストライクコースを探しだしたりと、いろいろな楽しみ方があります。



視点<sup>してん</sup>をずらしてみいと…。





# ようごまめじてん ボウリング用語豆辞典

オープンフレーム

▶ ストライクもスペアもとれなかったフレームのこと。

グラスホッパー

▶ は か いりよく 破壊力のあるボールのこと。

スプリット

▶ とうめ おわ じてん 1投目が終わった時点で、スペアをとるのが  
ひじょう むずか のこ かつ 非常に難しいピンの残り方。

スペア

▶ どめ とうきゅう ほん ぜんぶたお 2度目の投球で、10本のピンを全部倒して  
しまうこと。

スピン

▶ かいてん ボールに回転をかけること。  
スピンによって、ボールにいりよく威力がでます。 15



# ボウリング用語豆辞典

## サンドウィッチ ゲーム

▶ ストライクとスペアが交互に<sup>こうこ</sup>つづいて、ゲームを終了<sup>しゅうりょう</sup>すること。スコアは200<sup>てん</sup>点となったゲーム。

## パーフェクト ゲーム

▶ ストライクを12回<sup>かいれんぞく</sup>連続してゲームを終了<sup>しゅうりょう</sup>すること。スコアは300<sup>てん</sup>点になります。

## ダブル

▶ 2回<sup>かいれんぞく</sup>連続してストライクを出<sup>だ</sup>すこと。

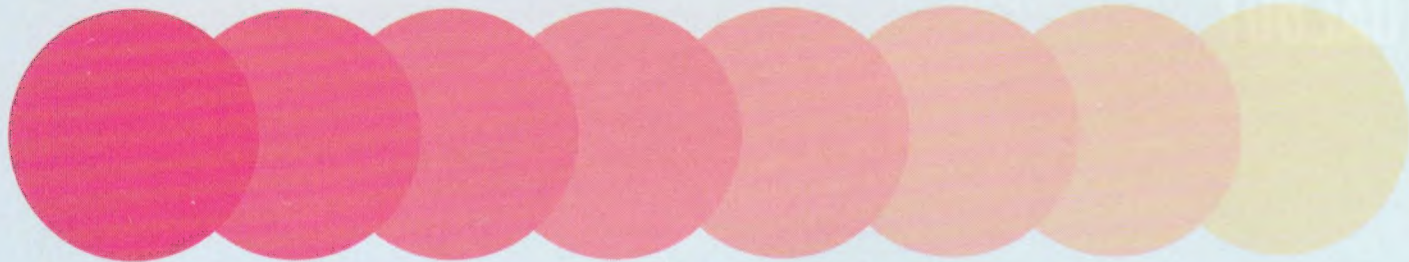
## ターキー

▶ 3回<sup>かいれんぞく</sup>連続してストライクを出<sup>だ</sup>すこと。ターキーを出<sup>だ</sup>すと、楽しい画面<sup>たの が め ん</sup>が見られるかも・・・。

## フォア・タイマー

▶ 4回<sup>かいれんぞく</sup>連続してストライクを出<sup>だ</sup>すこと。





## フレーム

▶ 1ゲームは10の<sup>とうきゅうわく</sup>投球枠からなっています。  
その<sup>とうきゅうわく</sup>投球枠をフレームといいます。

## ポケット

▶ ストライクを取るために狙う<sup>ねら</sup>場所のこと。  
<sup>みぎ</sup>右利きの人<sup>ひと</sup>は1番<sup>ばん</sup>と3番<sup>ばん</sup>ピン<sup>あいだ</sup>の間。  
<sup>ひだり</sup>左利きの人<sup>ひと</sup>は1番<sup>ばん</sup>と2番<sup>ばん</sup>ピン<sup>あいだ</sup>の間。

## スプラッシュ

▶ 10本<sup>ぼん</sup>のピンが、一<sup>い</sup>気<sup>っき</sup>にはじけ飛<sup>と</sup>ぶような、  
ストライクのこと。

## シュライファー

▶ 1番<sup>ばん</sup>ピンに軽<sup>かる</sup>く当<sup>あ</sup>たってピンが一本<sup>ぼん</sup>一本<sup>ぼん</sup>倒<sup>たお</sup>れて  
いくストライクのこと。

VIRTUAL BOY™

バーチャルボーイ™

は任天堂の商標です。

禁無断転載

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND  
COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、  
また商業目的の賃貸は禁止されています。

Athena

〒160 東京都新宿区坂町28-6 坂町Mビル3F